EDUARDO SPOHR
ANDRÉS RAMOS

FILHOS DO ÉDEN

UNIVERSO EXPANDIDO

1ª edição
Rio de Janeiro-RJ / Campinas-SP, 2016

VERUS editora

CRONOLOGIA

DO COMEÇO AO FIM DO MUNDO

— O nome correto é Raqui'a, a pátria dos malakins.
— Espero que não cruzemos com Sólon — Denyel controlou o riso.
Ele perdia a cabeça, mas não o humor. — Por que não vejo guardas?
— Os carecas não esperam por visitantes. Por invasores tampouco.
— E onde estão eles todos?
— Estão por aí. Estudando em seus gabinetes, absortos em seus livros.

Denyel e Sophia, em *Filhos do Éden: Anjos da Morte*

Tudo o que sabemos a respeito do universo é o que está registrado nas bibliotecas dos malakins, no Sexto Céu e em suas dimensões particulares. Mas mesmo eles não sabem tudo. Apesar de sua erudição, os malakins são anjos comuns e nasceram com a feitura da luz. Os eventos anteriores ao fulgiston (ver a seguir) são puramente especulativos, mais teóricos que verdadeiros. Os únicos que poderiam fornecer um relato concreto sobre esse período são os arcanjos, mas eles não falam nada — na realidade, nunca falaram.

As descrições dos acontecimentos posteriores à grande explosão são quase todas acuradas. Salvo pequenas lacunas, um erro de nomenclatura e uma ou outra data trocada, elas podem ser consideradas autênticas — pelo menos, em sua maioria.

LINHA DO TEMPO

?. Protouniverso. Inexistência do tempo ou matéria. Yahweh, a Lei, e Tehom, o Caos, vagam pela sombra do espaço.

?. Yahweh dá vida aos cinco arcanjos: Miguel, Lúcifer, Gabriel, Rafael e Uziel. Tehom cria seus deuses-monstros: Behemot, Leviatã, Tanin, Enuma, Taurt.

?. Batalhas Primevas. Yahweh e seus generais angélicos derrotam Tehom, assumindo controle sobre as duas províncias.

CENÁRIO

A REALIDADE E ALÉM

Totó, algo me diz que não estamos mais no Kansas.

Dorothy, em *O Mágico de Oz*

Conta-se que, antes da luz, a realidade era una. O estouro do fulgiston teria provocado (ou forçado) a expansão do universo, causando distorções na matéria e dando origem — no segundo dia da criação — às dimensões paralelas (ver capítulo 1: Cronologia).

O plano material primário (um conceito que só viria a fazer sentido anos depois) continuou, entretanto, a ser a matriz para as outras esferas. Para compreender a natureza dessas realidades, é preciso começar pelo final, isto é, pelos seres humanos, e entender como eles influenciaram — e ainda influenciam — a dinâmica do cosmo.

O TECIDO DA REALIDADE

Muitos anjos — serafins, especialmente — insistem que o tecido da realidade surgiu no exato momento em que Adão, o primeiro homem, se esclareceu. Os malakins, todavia, e sobretudo os elohins acreditam que o tecido nasceu de forma gradual, à medida que não só Adão como toda a raça humana foram se esclarecendo e tomando conhecimento do mundo à sua volta.

Quando a mente navega por águas desconhecidas, a consciência — quase sempre — sucumbe à loucura. O ser humano aprendeu, então, ao longo das eras, a velejar por mares seguros, a aceitar apenas a realidade concreta, aquela que ele pode entender e tocar. Essa capacidade de "desacreditar" certos fenômenos sobrenaturais, de encontrar uma explicação lógica para tudo, é tão forte que pode, em alguns casos, impedir a manifestação de certos efeitos místicos. Quase que simultaneamente ao despertar da razão, ergueu-se uma "barreira" entre os dois universos — o concreto e o transcendente —, e a essa membrana deu-se o nome de tecido da realidade.

Quanto mais os terrenos deixam de acreditar no sublime, mais essa cortina engrossa. O tecido é formado, assim, pela consciência coletiva da humanidade. É uma defesa construída pelos mortais de modo inconsciente (o que é irônico), para se protegerem de situações que poderiam desestabilizá-los ou de monstros, entidades ou criaturas que poderiam ameaçá-los — até fisicamente.

No princípio, o tecido era muito frágil, e os anjos não encontravam dificuldade em descer à terra e conjurar seus poderes. Com o passar do tempo, entretanto, a membrana foi se adensando de tal forma que o processo de materialização se tornou cansativo, afastando os celestes da realidade comum.

LUZ E TREVAS

CASTAS ANGÉLICAS E ORDENS SATÂNICAS

Os anjos, benéficos e maléficos, isolam-nos da divindade mas igualmente do insuportável esplendor do mal absoluto; para nossa desgraça — ou para o nosso consolo —, somos o seu campo de batalha.

Alberto Cousté, ***Biografia do Diabo***

Anjos e demônios estão presentes em todas as culturas do mundo. Chineses, israelitas, ameríndios, celtas, indianos... Não há povo na Terra que não tenha escrito sobre eles em determinado momento. Muitos procuram observá-los — e compreendê-los — à luz de suas crenças religiosas; outros os veem como metáforas para o bem e o mal intrínsecos a qualquer ser humano.

Nenhuma dessas visões está completamente certa nem totalmente errada. Os terrenos convivem com essas forças, mas, por via de regra, não as enxergam com clareza, então precisam interpretá-las. O que só piora a confusão é o fato — indiscutível — de que tais entidades (profanas e sagradas) não representam uma massa homogênea. Infernais e celestes estão organizados em castas (ou ordens), dentro das quais há grupos ainda mais específicos, chamados de estirpes. Como se não bastasse, ambos são classificados por ciclos, que determinam o grau de poder e influência de cada um dentro da casta. Os anjos de primeiro ciclo são soldados, os de segundo são decanos, os de terceiro arcontes, os de quarto centuriões, os de quinto generais, os de sexto são príncipes e arautos, e somente Metatron e os arcanjos alcançaram o sétimo ciclo.

Diferentemente dos demônios, os anjos, sempre retos em sua natureza, raramente ascendem ou avançam de ciclo, já que isso desestabilizaria o equilíbrio de forças no céu. Mas há exceções. A experiência na terra e entre os seres humanos pode ser muito instrutiva aos alados, em todos os níveis, ajudando-os a aprender coisas novas e a evoluir gradativamente.

CASTAS ANGÉLICAS

Originalmente, as sete castas angélicas foram criadas para ajudar Deus e os primogênitos na feitura do cosmo (ver capítulo 1: Cronologia). Quem determinou suas funções foi o próprio Yahweh, e no princípio os membros de cada casta eram muito parecidos entre si, até fisicamente. Com o tempo, porém, eles foram se especializando em determinadas tarefas, e daí surgiram as estirpes, com cada grupo se adaptando às demandas que lhe eram exigidas.

QUERUBINS
OS GUARDIÕES

Nenhuma missão é demais para um querubim.

Ashi'Irin, querubim, quarto ciclo

Os querubins são guerreiros, vigias, caçadores e, quando necessário, assassinos. Sua inclinação para o combate deve-se ao fato de que foram concebidos com o propósito de vigiar as outras castas e mantê-las coesas, garantindo também a supremacia dos arcanjos e o cumprimento da palavra de Deus. Tornaram-se, portanto, soldados, no exato sentido do termo, organizando-se em legiões, regimentos, companhias e unidades de segurança, perseguição e ataque.

Natureza: os querubins vivem sob um rígido código de honra, que varia segundo a legião à qual pertencem, mas que geralmente os obriga a seguir certas regras em combate, como não atacar um oponente desarmado. O que os une, porém, é sua natureza combativa, o amor pelo confronto físico e pelas artes marciais. Um querubim jamais recuará perante um desafio, nem que isso lhe custe a vida.

Apelido: soldados.

Base de operações: o Quarto Céu era antigamente o lar de todos os querubins, mas com o início da guerra civil a casta se separou. Hoje, os combatentes rebeldes estão estacionados no Primeiro Céu, e os legalistas se refugiaram na quinta camada. O Quarto Céu, Acheron, tornou-se um campo de batalha, com fortalezas que caem e são reconquistadas dia após dia.

Príncipe: Balberith é o comandante supremo dos querubins. O antigo príncipe da casta, Raziel, é hoje um dos anjos caídos.

Os **legionários** estão sempre na linha de frente de todas as batalhas. São disciplinados, obedientes e extremamente fiéis a seus líderes. Costumam portar armas em combate, vestir armaduras e às vezes fazem uso do escudo.

ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Constituição e mais 2 em Força *ou* Destreza (escolha uma).
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d12
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 12 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: + 4d12 *ou* 28 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: simples e marciais.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os querubins são proficientes nos testes de resistência de Força e Constituição.
- Perícias: Percepção (*Perception*), Vigor (*Athletics*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

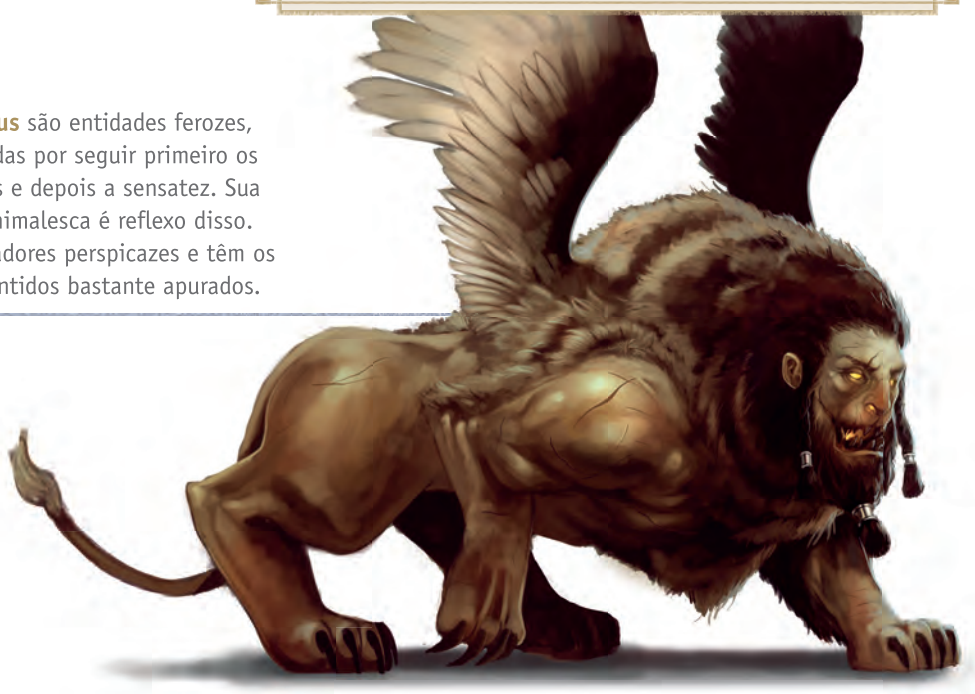
- Um ataque extra no segundo ciclo, outro no quarto e mais um no sexto ciclo.
- Ataque desarmado: mesmo desarmados, o soco de um erelim, o chute de um legionário e a mordida de um shedu são ataques perigosos e causam 1d6 pontos de dano.

Divindades

- Primeiro nível: Arma Dedicada, Controle Gravitacional, Reflexos Rápidos, Sentidos Aguçados, Trilha do Caçador, Último Suspiro;
- Segundo nível: Ataque Fulminante, Controle de Adrenalina, Presa Fácil, Projetar Golpe, Senso de Perigo;
- Terceiro nível: Armadura Celestial, Detectar Presença, Efeito Camaleão, Rastro do Trovão;
- Quarto nível: Ira de Deus, Pureza do Corpo, Regeneração;
- Quinto nível: Ponto Fraco, Ressurgimento Heroico;
- Sexto nível: Furor de Batalha.

Os **erelins** são os guardiões dos palácios celestes. São famosos pela frieza, podendo ficar séculos parados, sem mover um músculo nem sequer piscar. Não se envolvem em lutas desnecessárias.

Os **shedus** são entidades ferozes, conhecidas por seguir primeiro os instintos e depois a sensatez. Sua forma animalesca é reflexo disso. São caçadores perspicazes e têm os cinco sentidos bastante apurados.



SERAFINS
OS TRONOS

Sirva ao Senhor — com temor.
MARIAH, **serafim, primeiro ciclo**

Criados para ajudar no planejamento do trabalho de Deus, os serafins até hoje se consideram os anjos mais elevados e evitam sempre que possível se relacionar com seres humanos ou descer à Haled. Depois do adormecimento de Yahweh, eles continuaram no paraíso, organizando a política celeste, traçando planos de batalha, manipulando (ou tentando manipular) as outras castas, nunca se envolvendo em lutas diretas.

Natureza: os serafins são insensíveis, porém justos. Dotados de raciocínio veloz e oratória invejável, sabem melhor que ninguém manter a ordem e tomar decisões em momentos de crise. Autoconfiantes, nutrem opiniões inabaláveis acerca dos próprios valores. Preferem assumir o controle da situação, comandando suas marionetes a distância.

Apelido: burocratas.

Base de operações: o Quinto Céu, com suas cidades de ouro, torres de prata e templos de mármore, sempre foi o ponto de reunião dos serafins. Com a agitação provocada pela guerra civil, entretanto, a camada foi ocupada pelas legiões do príncipe Miguel, que só permite o acesso de anjos leais à sua vontade. Aqueles que decidiram seguir o arcanjo Gabriel foram forçados a se refugiar na Cidadela do Fogo.

Príncipe: o príncipe dos serafins é o anjo Jehoel.

Os **oradores** são os políticos celestes. Por anos controlaram o conselho dos anjos — que não existe mais — e a assembleia dos arautos. São os secretários dos arcanjos e os administradores das cidades angélicas.

Os **militaristas** são uma estirpe de serafins que usa de sua capacidade de planejamento e estratégia para traçar planos de conquista. Os generais serafins são chamados de comodoros e raramente entram em combate.

Os **suryas** são arquitetos. No passado trabalharam com os ishins, supervisionando a construção das galáxias. Quando os elohins se deslocaram para a Terra, os suryas foram enviados para o espaço sideral com a tarefa de garantir o funcionamento do cosmo.

ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Carisma, 1 em Inteligência e 1 em Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d10
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 10 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d10 *ou* 24 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

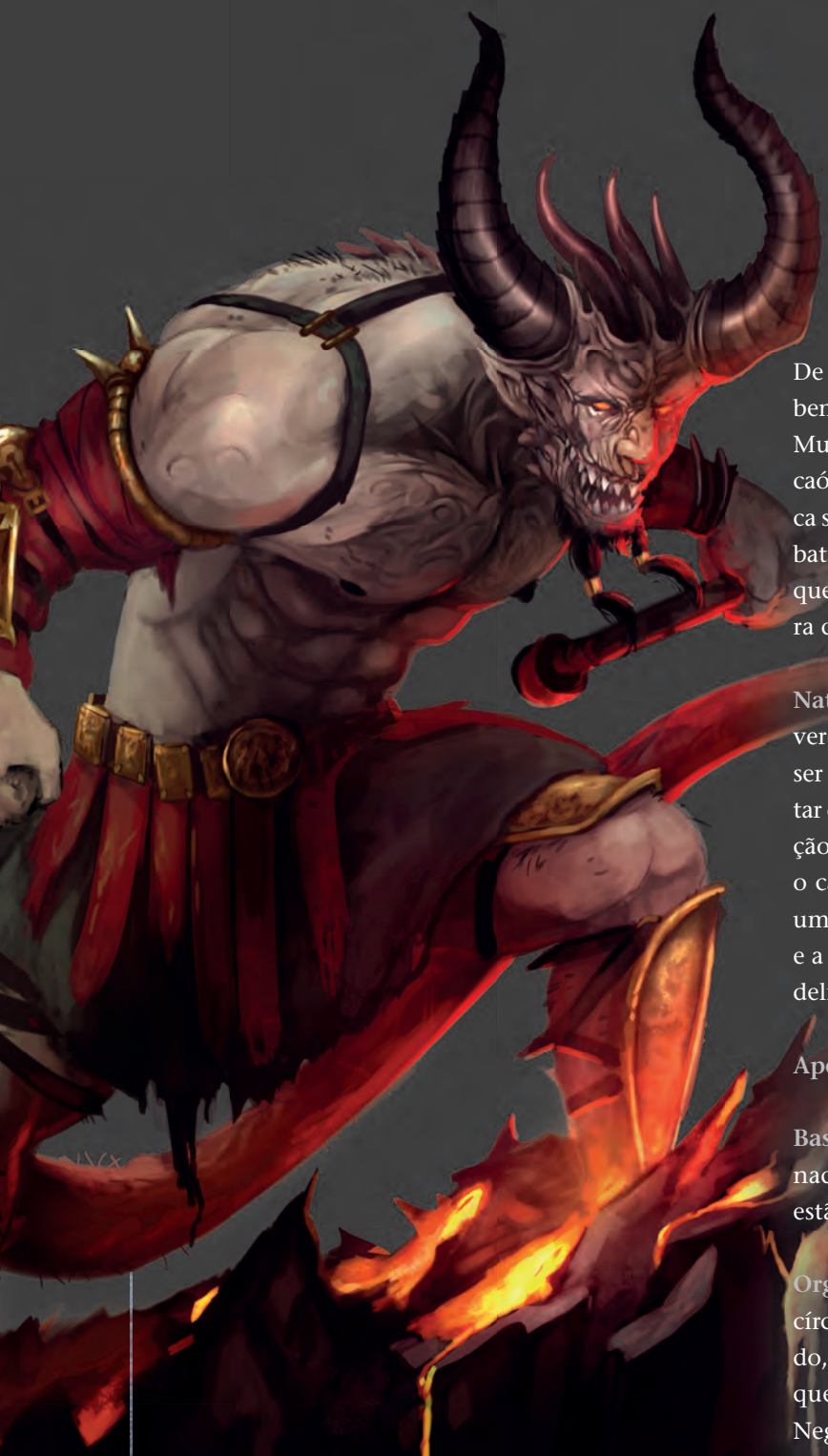
- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: adaga (*dagger*), cajado (*quarterstaff*), martelo leve (*light hammer*), maça (*mace*), lança (*spear*), mangual (*flail*), glaive, alabarda (*halberd*), lança montada (*lance*), espada longa (*longsword*), rapieira (*rapier*), cimitarra (*scimitar*), espada curta (*shortsword*) e tridente (*trident*).
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os serafins são proficientes nos testes de resistência de Carisma e Sabedoria.
- Perícias: Persuasão (*Persuasion*), Perspicácia (*Insight*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Líder nato: os serafins são líderes natos e sabem organizar o grupo em situações de crise. No início de cada rodada de combate, role 1d4 e acrescente o resultado às tiradas de ataque, aos testes de perícia e aos testes de resistência de seus aliados (o personagem não se beneficia desse ajuste, só os amigos). Enquanto estiver comandando a equipe, o serafim precisa se concentrar no panorama geral e não pode tomar nenhuma ação ativa (ações ativas incluem atacar, abrir portas, desarmar armadilhas, vasculhar bolsos, acudir um companheiro ferido ou qualquer outra coisa que o desconcentre), mas pode se defender e efetuar testes de resistência. Apenas um serafim pode liderar o grupo por vez. Os benefícios se mantêm até o fim do combate, não importa quanto dure. O dado de liderança (1d4) sobe para 1d6 no segundo ciclo, 1d8 no quarto ciclo e 1d10 no sexto ciclo. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-la novamente, o celeste deve esperar o próximo nascer do sol, quando todas as suas energias são recarregadas.

Divindades

- Primeiro nível: Controlar o Tecido, Ler Emoções, Mente Fechada, Miragem, Rasgo na Psique, Telepatia;
- Segundo nível: Bons Amigos, Confessionário, Discurso da Vitória, Ler Mentes, Voz de Comando;
- Terceiro nível: Alucinação Coletiva, Choque Mental, Clarividência, Controlar Mentes;
- Quarto nível: Controlar Massas, Ilusão Permanente, Muralha Telecinética;
- Quinto nível: Mente em Branco, Teleporte;
- Sexto nível: Soberania.



Os **azus** são guerreiros insanos, sempre agitando porretes e clavas, ávidos por esmagar e matar. Lutadores indisciplinados, possuem resistência sobre-humana e força física invejável.

13

MALIKIS
OS SELVAGENS

Grrrrr...

RURONAR, malikis, segundo ciclo

De todas as ordens satânicas, nenhuma representa tão bem quanto os malikis a distorção dos valores celestes. Muitos deles foram querubins, que de leais passaram a caóticos, de civilizados se tornaram bárbaros. Talvez a única semelhança entre querubins e malikis seja o amor pela batalha. São lutadores sanguinários, desprovidos de qualquer senso de justiça. Atuam como as máquinas de guerra de Lúcifer; são os temíveis guardiões do inferno.

Natureza: os malikis não dispensam uma boa luta — na verdade, não dispensam nenhuma luta — e costumam ser os primeiros a entrar em combate. Não gostam de acatar ordens e é certo que apenas o fazem por medo da punição. Os malikis tentam, na medida do possível, instaurar o caos sobre todas as coisas, o que é ao mesmo tempo uma vantagem e uma fraqueza. Frequentemente, o ódio e a raiva afetam suas decisões e os colocam em posições delicadas.

Apelido: monstros.

Base de operações: os malikis estão espalhados desordenadamente pelo inferno, porém as hostes mais copiosas estão estacionadas no nono círculo, Zaqqum.

Organização: Apollyon, o Exterminador, duque do nono círculo, é provavelmente o malikis mais famoso. Contudo, os membros da Tetrarquia (grupo de quatro malikis que governa Zaqqum, composto por Nergal, de Mãos Negras; Ammon, o Lobo Sangrento; Flauro, o Inimigo; e Halfas, o Destruidor de Cidades) são os únicos que conseguem se impor e comandar essas feras.

As **eríneas** são arqueiras talentosas, que sobrevoam o campo de batalha disparando flechas e exterminando suas presas. Estão organizadas em hostes e regimentos, o que não indica polidez: as eríneas têm fama de cruéis e até sádicas.

ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Constituição e mais 2 em Força *ou* Destreza (escolha uma).
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d12
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 12 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: + 4d12 *ou* 28 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: simples e marciais.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os malikis são proficientes nos testes de resistência de Força e Constituição.
- Perícias: Intimidação, Vigor e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Um ataque extra no segundo ciclo, outro no quarto e mais um no sexto ciclo.
- Ataque desarmado: mesmo desarmados, o soco de um azu, o chute de uma erínea e a mordida de um shaitan são ataques perigosos e causam 1d6 pontos de dano.

Profanações

- Primeiro nível: Arma Dedicada, Controle Gravitacional, Reflexos Rápidos, Sentidos Aguçados, Trilha do Caçador, Último Suspiro;
- Segundo nível: Ataque Fulminante, Controle de Adrenalina, Presa Fácil, Projetar Golpe, Senso de Perigo;
- Terceiro nível: Armadura Celestial, Detectar Presença, Efeito Camaleão, Rastro do Trovão;
- Quarto nível: Ira de Deus, Pureza do Corpo, Regeneração;
- Quinto nível: Ponto Fraco, Ressurgimento Heroico;
- Sexto nível: Furor de Batalha.

Alguns malikis se tornaram tão ferozes que assumiram corpos animalescos. Os **shaitans** são devoradores de almas, que vasculham as trincheiras mastigando e engolindo oponentes feridos.

SATANIS
OS ARISTOCRATAS

Tenha calma, está tudo sob controle.
Vamos deixar que os malikis sujem as mãos.
Eu cuido de todo o resto.
SIGNON, **satanis, terceiro ciclo**

Antes da guerra no céu, a maioria dos satanis eram serafins — e uns poucos, elohins. Quando Lúcifer chegou ao inferno, precisou de indivíduos perspicazes, que o ajudassem a organizar as funções burocráticas, a controlar ideologicamente as outras castas, e assim nasceram os satanis. Hoje, eles se consideram os mais "civilizados" dos sheonitas, chegando a tecer um código de honra. Muitos satanis ainda se apresentam como serafins, alegando que foram afastados da graça simplesmente por "pensar diferente".

Natureza: os satanis gostam de dar ordens e sempre tentarão assumir o controle. São autoconfiantes ao extremo, embora nem todos sejam arrogantes. Nutrem opiniões inabaláveis acerca dos próprios valores e não hesitam em confiar (demasiadamente) em suas habilidades. Essa determinação exagerada já levou mais de um satanis à ruína.

Apelido: fidalgos.

Base de operações: os satanis se concentram no primeiro círculo, Jahannam. Ocupam-se da política e da burocracia infernais e quase nunca se manifestam na terra.

Organização: os satanis têm seus próprios domínios e feudos. Quando lhes é ordenada uma missão, a maioria responde a Asmodeus, o duque do primeiro círculo.

Os **copistas** são — literalmente — os burocratas do inferno. Organizam papéis, escrevem autos e ajudam seus senhores como secretários e escrivães. Podem ser encontrados não só nos tribunais sheonitas como nas grandes bibliotecas infernais.

Os **cavalarianos** são os satanis belicistas, alguns descendentes dos comodoros (ver "Serafins", anteriormente). Agem como cavaleiros feudais, participam de justas e entram montados em batalha. Seguem rígidos códigos de conduta.

Os **séraphs** são aqueles que conservaram, mais que todos, a natureza aristocrática dos serafins. Ocupam posições de liderança política, detestam sujar as mãos, adoram governar, amam a intriga, a retórica e a diplomacia.

ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Carisma, 1 em Inteligência e 1 em Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d10
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 10 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d10 *ou* 24 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: adaga, cajado, martelo leve, maça, lança, mangual, glaive, alabarda, lança montada, espada longa, rapieira, cimitarra, espada curta e tridente.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os satanis são proficientes nos testes de resistência de Carisma e Sabedoria.
- Perícias: Persuasão, Perspicácia e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Líder nato: assim como os serafins, os satanis são líderes natos e sabem organizar o grupo em situações de crise. No início de cada rodada de combate, role 1d4 e acrescente o resultado às tiradas de ataque, aos testes de perícia e aos testes de resistência de seus aliados (o personagem não se beneficia desse ajuste, só os amigos). Enquanto estiver comandando a equipe, o satanis precisa se concentrar no panorama geral e não pode tomar nenhuma ação ativa (ações ativas incluem atacar, abrir portas, desarmar armadilhas, vasculhar bolsos, acudir um companheiro ferido ou qualquer outra coisa que o desconcentre), mas pode se defender e efetuar testes de resistência. Apenas um satanis pode liderar o grupo por vez. Os benefícios se mantêm até o fim do combate, não importa quanto dure. O dado de liderança (1d4) sobe para 1d6 no segundo ciclo, 1d8 no quarto ciclo e 1d10 no sexto ciclo. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-la novamente, o infernal deve esperar o próximo pôr do sol, quando todas as suas energias são recarregadas.

Profanações

- Primeiro nível: Arma Dedicada, Controlar o Tecido, Ler Emoções, Mente Fechada, Telepatia, Servo Invisível;
- Segundo nível: Controle Remoto, Discurso da Vitória, Fascínio, Ler Mentes, Voz de Comando;
- Terceiro nível: Clarividência, Controlar Mentes, Escudo Humano, Pressentimento;
- Quarto nível: Controlar Massas, Muralha Telecinética, Onisciência;
- Quinto nível: Clone, Teleporte;
- Sexto nível: Soberania.

REIS E PEÕES

PERSONAGENS

— Se é para se curvar a alguém, por que não ficar do lado dos vencedores?
— Porque é errado. Já pensou nisso?
— Denyel, você é uma piada. Os mortais inventaram o maniqueísmo, não nós.

Sophia e Denyel, em *Filhos do Éden: Paraíso Perdido*

Certa vez, um malakim — ou um elohim, as informações são contraditórias — comparou nosso universo a um imenso tabuleiro de xadrez. Há peças fracas e fortes, pequenas e grandes, mas, dependendo do jogador, até um peão pode derrubar a rainha. *Xeque-mate!* O mesmo acontece com o cosmo, cheio de figuras emblemáticas — umas terríveis, outras heroicas, algumas sábias e antiquíssimas, mas nenhuma realmente invencível.

No topo da pirâmide estão os arcanjos, onipotentes sobre seus tronos de luz. Logo abaixo vêm os anjos comuns, cujo grau de poder varia bastante. O mesmo pode ser dito dos sentinelas — alguns, incluindo Metatron, podem esmagar legiões inteiras, enquanto outros seriam facilmente vencidos se encurralados por dois ou três querubins. Os demônios são ainda mais versáteis: o chefe supremo deles, Lúcifer, um ex-arcanjo, foi criado antes da luz, porém a grande maioria dos infernais é de espíritos-escravos, não muito mais fortes que um espectro faminto. Os seres humanos, por sua vez, embora frágeis no plano físico, têm o livre-arbítrio e a alma imortal, sendo esse o grande trunfo da espécie. Finalmente, há os espíritos etéreos, chamados também de deuses pagãos, que, apesar de possantes, não têm a capacidade de se materializar.

Os personagens principais dessa trama estão descritos nas páginas seguintes.

SOPRO DE DEUS

MAGIA E MISTICISMO

Magia é algo simples de entender. Evocar um espírito é semelhante a atrair um coelho para uma armadilha, basta usar a isca que ele mais aprecia.

Ismael, em *Filhos do Éden: Anjos da Morte*

Segundo os malakins, o tecido da realidade (ver capítulo 2: Cenário) é a grande conquista e o maior retrocesso da humanidade. Conquista porque dificulta a ação das entidades místicas na Haled, criaturas mais fortes que os seres humanos e que às vezes os ameaçam. Retrocesso porque, quanto mais densa a película, mais afastados estão os terrenos dos planos além, o que os torna fracos e materialistas.

Existe, porém, certa categoria de pessoas que nasce com o dom de enxergar a película. Por que elas têm essa habilidade, ninguém sabe. Alguns dizem que são descendentes dos sentinelas, outros afirmam que carregam o sangue de Lilith; uns teorizam que seriam crias distantes dos celestiais, dos deuses etéreos, das ninfas e por aí vai. As hipóteses são infindáveis. E há, ainda, quem acredite que tal aptidão é aleatória.

O que se tem certeza é de que o número de sensitivos vem decaindo gradualmente ao longo dos anos. Antes do dilúvio eles eram abundantes; hoje, não passam de cinco por cento da população — e, destes, estima-se que nem dez por cento tiveram interesse ou oportunidade de desenvolver seus poderes. Os homens e as mulheres que aprendem a manipular as forças ocultas são informalmente chamados de místicos.

Existe — sempre existiu — um sem-número de maneiras pelas quais um místico conjura suas técnicas. Os paranormais, por exemplo, são os mestres da meditação e da autodisciplina. Os religiosos operam milagres suplicando ajuda a um certo deus, entidade ou conceito. Os magos utilizam-se de sistemas diversos (fórmulas, rituais, sacrifícios) para canalizar sua força, enquanto os bruxos sugam energia de fontes externas.

É impossível catalogar todos esses métodos, até porque muitos se perderam. Os mais conhecidos, porém, estão destacados a seguir.

MAGIA ATLANTE

Os atlantes eram a mais evoluída das raças humanas. Dotados de força de vontade excepcional, usavam a energia da alma para produzir efeitos incríveis, sem a necessidade de consultar grimórios ou efetuar rituais. Tanto os devas quanto os asuras (clãs atlantes; ver capítulo 1: Cronologia) possuíam aptidão especial para a mágica, e algumas técnicas (os feitiços) eram transmitidas oralmente, de forma menos sistemática e mais instintiva. Cada indivíduo,

BESTIÁRIO

MONSTROS, ENTIDADES E CRIATURAS

Os Antigos eram, os Antigos são e os Antigos serão. Não nos espaços como nós conhecemos, mas entre *eles. Eles caminham serenos e primitivos, unidimensionais e invisíveis para nós. Yog-Sothoth conhece o portão. Yog-Sothoth é o portão. Yog-Sothoth é a chave e o guardião do portão. Passado, presente, futuro são todos um em Yog-Sothoth.*

H. P. Lovecraft, ***O Horror de Dunwich***

Anjos, demônios e seres humanos não são as únicas criaturas a povoar o universo. Há outras, muitas outras, que habitam o plano etéreo (raso e profundo), o plano astral, o plano das sombras e as dimensões paralelas. Não bastasse, existem também aquelas que vagam, apenas, e não pertencem a nenhuma realidade palpável. Os malakins desistiram de tentar entendê-las, mas ainda se esforçam para catalogá-las.

Nas próximas páginas, o que o leitor vai encontrar é uma pequena amostra dessas entidades, algumas observadas pelos kālas nas regiões longínquas do espaço, outras que podem ser observadas frequentemente por qualquer infernal ou celeste.

MAKING OF

OS BASTIDORES DE *FILHOS DO ÉDEN: UNIVERSO EXPANDIDO*

Escutem o velho Expresso das Costeletas e sigam seu conselho: numa noite escura e chuvosa, quando os raios cruzam o céu, os trovões assustam e a chuva cai sem parar... Lembrem-se do que o velho Jack Burton faz quando a terra treme, as flechas venenosas caem do céu e os pilares do paraíso sacodem. O velho Jack olha bem no fundo dos olhos do temporal e diz: "Pode mandar o que quiser. Eu aguento".

Jack Burton, em *Os Aventureiros do Bairro Proibido*

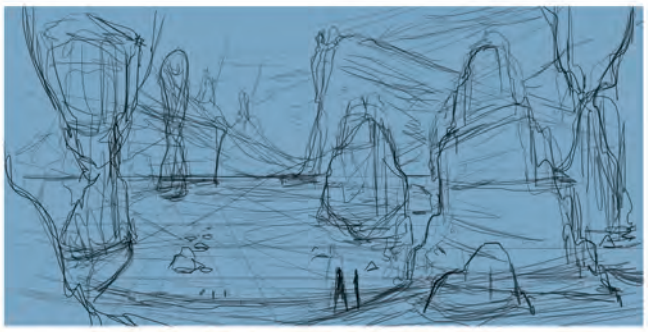
Este livro começou a ser idealizado em janeiro de 2011, antes mesmo do lançamento de *Herdeiros de Atlântida*. De início, eu e o Andrés Ramos não tínhamos absolutamente nada em mente, exceto a vontade de trabalhar juntos em um projeto que envolvesse a tetralogia angélica. Muitas ideias foram cogitadas no começo, desde animações para TV até um jogo *point-'n'-click*, mas nenhuma que nos empolgasse de fato.

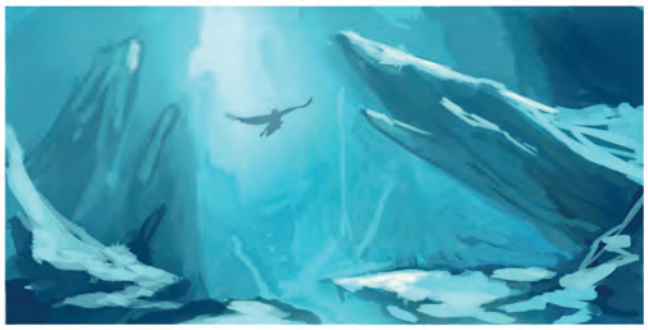
Mesmo sem fins lucrativos, por puro amor à história, o Andrés, responsável pelos desenhos internos de *A Batalha do Apocalipse: Edição Especial*, continuou dando vida a esse universo — muitas de suas imagens, inclusive, foram compartilhadas no meu blog (o Filosofia Nerd) e nas minhas redes sociais, de 2011 a 2015.

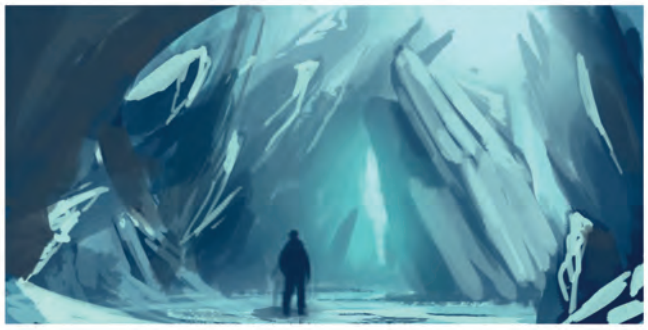
O Andrés — que, por sinal, é meu amigo desde o ginásio — parece ter se empolgado particularmente quando leu o manuscrito (à época inacabado) de *Anjos da Morte*, pois a obra rendeu mais uma leva de pinturas fantásticas. Decidimos, então, que era hora de trazer esses conceitos do plano etéreo para o mundo físico e, assim, imprimimos a boneca de um livro que mais parecia um *artbook*. Foi esse "guia visual" que apresentamos, no inverno de 2013, à minha editora, Raïssa Castro, durante uma visita à sede do Grupo Editorial Record, no Rio de Janeiro. Ela se animou bastante, mas nós (eu e o Andrés) não estávamos, ainda, satisfeitos com o resultado.

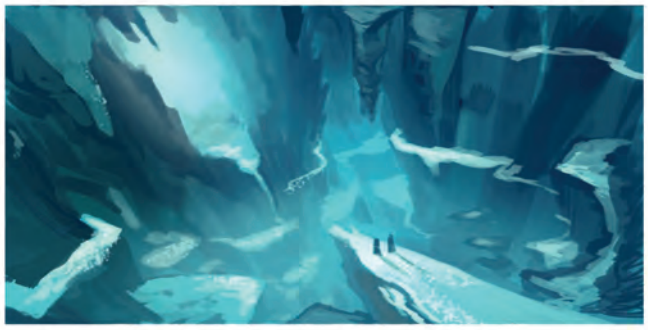
Conversamos muito e chegamos à conclusão de que poderíamos fazer algo maior e melhor. Mas... o quê, exatamente? O roteiro de *Filhos do Éden: Paraíso Perdido* serviria para solucionarmos esse quebra-cabeça. *Paraíso Perdido* — conforme o planejamento do roteiro — apresentaria aos leitores personagens e lugares totalmente novos, como as gloriosas planícies de Asgard, os domínios sombrios do Hades e a terra antediluviana, com suas fortalezas, cidades e metrópoles governadas por feiticeiros e grão-sacerdotes. Surgiu espontaneamente, então, o desejo de explorar mais esses ambientes, de contar detalhes sobre os impérios como eram no período anterior ao dilúvio, de descrever os nódulos da zona secreta, de falar sobre as castas satânicas, as estirpes, os monstros e os rios cósmicos. O ponto de virada aconteceu, enfim, quando resolvemos incluir nesse "guia" um capítulo exclusivo para as regras de RPG. O Andrés torceu o nariz, eu insisti, e de repente o que tínhamos em mãos, mesmo sem querer, era uma enciclopédia ilustrada, um manual para o *universo expandido* da tetralogia.

Quando conversamos sobre isso, parecia que tínhamos enxergado a luz. Por anos jogamos *Dungeons & Dragons*









largando oito anos depois para se dedicar unicamente à ilustração. Como *freelancer*, a partir de 2007, passou a produzir *storyboards* para filmes, animações e comerciais de TV. Embora o estresse do mercado publicitário tenha lhe custado parte da saúde e um pouco da sanidade, ele nunca se arrependeu de ter renunciado à segurança de um salário fixo.

A segunda maior transformação de sua vida aconteceu quando ele se mudou para a França, acompanhando sua esposa, Thaís, *designer* de joias de uma grande *maison* francesa. Longe da publicidade brasileira, das reuniões nas agências e nas produtoras, ele encontrou a paz necessária para voltar (como nos tempos do colégio) a desenvolver seus próprios projetos, e assim nasceu a ideia de *Filhos do Éden: Universo Expandido*, que o leitor tem em mãos neste exato momento.

Mesmo sendo um sujeito agradável, o Andrés (como muitos, aliás) considera que tem poucos amigos verdadeiros, pessoas com quem pode realmente contar — o que, de certa forma, faz com que ele se sinta especial, como se estivesse ainda ao redor de uma mesa de RPG. De minha parte, fico feliz que ele tenha me aceitado no time e honrado de pertencer a esse seleto grupo de aventureiros.

Eduardo Spohr
Natal de 2016